

»digital sparks 08«

GENERELLE BEMERKUNG

Digitale Geschichten, Interaktive Räume und Intelligente Objekte lautete die Ausschreibung zum diesjährigen »digital-sparks«-Wettbewerb. Die Auswahl unter den vielen Einsendungen war nicht einfach. Und sie hat der Jury einen Einblick vermittelt, in welche Richtung die digitale Kultur in Deutschland von Künstlern, Ingenieuren und Informatikern vorangebracht wird.

Die eine Seite untersucht zu einem großen Teil die Entwicklung von Schnittstellen und Interaktionen. Die andere kümmert sich um den öffentlichen Raum und installationsartige Objekte. Beides sind Paradigmen, die in den 90er Jahren groß wurden und heute im Zeichen der Vernetzung von informationellen Artefakten, Körper, Raum und sozialer Kommunikation neue Potenziale bieten.

Diese Paradigmen werden auch in Zukunft ihre Bedeutung behalten. Aber es kann nichts schaden, auf neue Entwicklungen der letzten Jahre stärker zu reagieren. Im Umfeld der Kunst verbindet sich damit etwa die verstärkte Aufmerksamkeit auf gesellschaftliche, politische und ökologische Verhältnisse. Medien, Techniken und Geräte werden als Teil einer größeren Welt begriffen. Eine ähnliche Entwicklung ist auch von der technischen Seite her festzustellen. Seit sich im Netz eine Architektur der Beteiligung ausbreitet, werden Projekte nicht mehr solitär, sondern ebenfalls als Teil eines sozialen Ganzen und als vernetzte Struktur gedacht und entworfen.

Die diesjährigen »digital sparks« Preisträger zeichnen sich dadurch aus, dass sie eine einfache Idee klar umsetzen; dass sie anregen und Perspektiven öffnen; dass ihre Arbeiten durchdacht sind und dass sie einen zeitgemäßen Ausdruck entwickeln. Unfreiwillig geht das bei allen drei Preisträgern mit dem Eindruck einer gewissen Vergeblichkeit einher. Die Vergeblichkeit ist ein Privileg der Kunst. Niemand zwingt Künstler, von Anfang an Anwendungsmöglichkeiten zu erwägen. Dahinter steht nicht etwa die Ablehnung späterer Anwendungen. Sondern im Gegenteil: erst so öffnet sich der Freiraum, in dem Ideen entstehen können, die mehr sind als Imitationen und sich dem Herdentrieb der letzten Trends verweigern. Diese Art von Freiheit und Originalität in Kunst und Technik will der Preis auszeichnen.

Stefan Heidenreich und Monika Fleischmann für die Jury, März 2008

<http://netzspannung.org/digital-sparks/08/>

DIE PREISTRÄGER

<http://netzspannung.org/digital-sparks/08/award/>

» **Click & Glue**

Ein System, das sich selbst einsperrt von Jana Linke, Universität der Künste Berlin

» **Rauschen & Brausen I – IV**

"...und alles, was man weiß, nicht bloß rauschen und brausen gehört hat, läßt sich in drei Worten sagen." von Daniel Burkhardt Kunsthochschule für Medien Köln

» **Wartende Maschinen**

Zur Ästhetik des Hinterhalts von Hannes Waldschütz, Hochschule für Künste Bremen

LOBENDE ERWÄHNUNGEN / HONORARY MENTIONS

» **Rechnender Raum**

Eine digital-kinetische Skulptur von Ralf Baecker, Kunsthochschule für Medien Köln

» **Rückblende**

Ein interaktiver Animationsfilm von Nils Deneken, Uni Duisburg-Essen

» **SARoskop**

Eine Installation von Martin Hesselmeier, Kunsthochschule für Medien Köln

» **Schüchterne Lichter**

Interaktive Installation für das Fusion Festival'06 von Mey Lean Kronemann, Fachhochschule Potsdam

» **Sensisphere**

Eine vollkommen intuitive, interaktive Rauminstallation von Benjamin Mayer und Martin Spengler, Fachhochschule Augsburg

» **touched echo**

Eine Performative Installation von Markus Kison, Universität der Künste Berlin

DIE JURY

<http://netzspannung.org/digital-sparks/08/jury/>

» **Lutz Engelke**

Kreativagentur, Triad, Berlin

» **Monika Fleischmann**

MARS - Media Arts & Research Studies, Fraunhofer IAIS, Sankt Augustin

» **Dr. Gesche Joost**

Design Research Lab, Deutsche Telekom Laboratories, Berlin

» **Prof. Axel Kufus**

Institut für Produkt- und Prozessgestaltung, Universität der Künste Berlin

» **Dr. Ulrich Sacker**

Hauptstadtbüro, Goethe Institut, Berlin

» **Dr. Stefan Heidenreich**

Autor, Kritiker, Web-Consultant, Berlin

JURY-STELLUNGNAHME ZU DEN 3 PREISTRÄGERPROJEKTEN

Click & Glue

Ein System, das sich selbst einsperrt.

Jana Linke

Universität der Künste Berlin

<http://netzspannung.org/database/401830/de>

Diese Maschine ist ein Apparat voller Metaphern. Als Ballon ist sie leicht wie Luft. Aber sie fliegt nicht frei wie ein Vogel, sondern ist in einen engen Käfig gesperrt. Und anstatt den Käfig zu überwinden, unternimmt sie das Gegenteil. Sie webt sich in einem Gespinst aus Schnüren ein. Und nicht nur dadurch verkürzt sie ihr Leben. Sondern auch, weil aus dem Ballon das wertvolle Helium entweicht. Ein Wärter muss ihr helfen. Aber nicht um dem Apparat etwas zu geben, sondern um ihm etwas zu entnehmen, nämlich den Sand, der als Ballast dient. Bis sich am Ende die Maschine entweder ganz in ihrem eigenen Gewebe verheddert hat oder doch erschlaft zu Boden fällt.

Es ist ein poetisches Gerät, dem Jana Linke ein ebenso kurzes wie vergebliches Leben schenkt. Dabei schadet es gar nichts, dass sich ihr Apparat in eine ganze Geschichte selbstgenügsamer und sogar selbstzerstörerischer Kunstobjekte einreihet.

Der Titel Click and Glue, Klicken und Kleben sagt in der Sprache eines Manuals nur, was die Maschine in einem technischen Sinn erledigt. Er führt am Innenleben des Apparats genau auf dieselbe Weise vorbei, wie die Bedienungsanleitungen an den Wünschen der Benutzer.

Dabei bleibt die Maschine ganz selbstgenügsam. Sie führt ihre Aufgabe aus, ohne auf eine andere Welt Rücksicht zu nehmen als die vier Platten, zwischen denen sie existiert. Wir können ihr nicht helfen, sondern nur staunend zusehen.

Rauschen & Brausen I – IV

"...und alles, was man weiß, nicht bloß rauschen und brausen gehört hat, lässt sich in drei Worten sagen."

Daniel Burkhardt

Kunsthochschule für Medien Köln

<http://netzspannung.org/database/419406/de>

Es könnte kaum etwas Alltäglicheres geben, als Straßenverkehr vor einem Hochhaus. Daniel Burkhardt gelingt es, daraus ein ästhetisch wie inhaltlich überzeugendes Kunstwerk zu schaffen. Das Video Rauschen & Brausen I ist als eines von vier Teilen einem größeren Werkverbund zugeordnet. Dasselbe Material kehrt dort entweder als ein Video-Loop von zwei Einzel-bildern, als einzelnes Bild oder als Bild auf einem Display wieder. Der Künstler hat die rein filmische Umsetzung ebenso sorgfältig bedacht wie eine Ausstellung der Arbeit im Raum.

Als Ausgangsbild dient ihm eine 16minütige statische Aufnahme eines Hochhauses. Hin und wieder wird der Blick unterbrochen von einem rasch vorbeifahrenden Wagen. In dem Video zieht sich die Kamera in einer langsamen, zoomartigen Bewegung von diesem

Schauplatz des Alltäglichen zurück. In der Bewegung verändert sich das Bild. Der technische Effekt ist so einfach wie subtil. Zu den drei ersten Häusern gesellen sich mehr und mehr gleichartige Gebäude. In der Vertikalen schließen sie sich zu langen Gebilden zusammenschließen. Der Verkehr verwandelt sich in bloße optische Unterbrechungen. Als Bunte Kistchen huschen die Autos an den zu Gitterstäben gewordenen Hochhäusern vorbei. Das Bild verändert sich zu einem Muster. Und dieses Muster steht für jene eigentümliche Verbindung aus Unbeweglichkeit und gleichzeitiger Beschleunigung, die unsere Gesellschaft und unser Leben oft ausmacht.

Wartende Maschinen

Zur Ästhetik des Hinterhalts

Hannes Waldschütz

Hochschule für Künste Bremen

<http://netzspannung.org/database/406241/de>

„Fallen und Landminen stellen den Ausgangspunkt meiner Betrachtung dar“ schreibt Hannes Waldschütz zu seinen drei wartenden Maschinen. Die schicksalhafte Absurdität des tausendfachen Todes durch Minen dient ihm dazu, existenzielle Fragen in einer technischen Gestalt zu stellen. Damit überhöht er die lebensbedrohliche Funktion der in ihrem Versteck wartenden Bomben in einer Reihe philosophischer Fragen. Die eine Maschine wartet auf Gott, auf dessen Zeichen ein Sensor reagieren soll. Die zweite Maschine wartet darauf, nicht mehr zu warten, und damit implizit auf einen technischen Defekt oder eine gewalt- sam herbeigeführte Unterbrechung. Die dritte Maschine wartet auf einen Zeitpunkt, der innerhalb der nächsten 50 Jahre liegt und per Zufall vorab festgelegt wurde. Das Absolute, das Ereignis und das Schicksal wären die korrespondierenden philosophischen Begriffe. In den Maschinen von Waldschütz finden sich alle drei im selben Design wieder.

Drei Sockel mit kleinen Glasglocken unter denen Mikroelektronik vibriert. Solange die Maschine wartet, blinkt eine grüne Leuchtdiode. Den Weg von den Landminen zu den Geräten und zu deren philosophischer Fragestellung legen die Betrachter allein in ihren Gedanken zurück. Die Black Boxes realisieren gerade in ihrer Absurdität eine vollkommene konzeptuelle Klarheit.

JURY-STELLUNGNAHME: HONORARY MENTIONS

Rechnender Raum

Digital-kinetische Skulptur

Ralf Baecker

Kunsthochschule für Medien Köln

<http://netzspannung.org/database/393271/de>

Aus Holzstäben, Schnüren, Bleigewichten und kleinen Motoren hat Ralf Baecker ein Objekt gebaut, das er als digital-kinetische Skulptur bezeichnet. Sie funktioniert auf zwei verschiedenen Ebenen gleichermaßen gut. Zum einen veranschaulicht die Installation die Funktionsweise eines Rechners, indem sie kleine Schaltelemente miteinander verknüpft und immer neue Zustände des Systems berechnen lässt. Das Verknüpfen ist dabei durchaus wörtlich zu nehmen, denn die digitalen Signale EIN oder AUS werden durch Schnüre übertragen.

Würde es alleine bei diesem Versuch der Veranschaulichung bleiben, hätte die Maschine zwar einen Sinn, aber eben einen eher pädagogischen.

Erst die obskure Wahl der Materialien, die künstliche Verzögerung und der Einbezug von Geräuschen machen die Maschine zu einem künstlerischen Objekt, das über die reine Funktion, etwas darzustellen, hinaus weist. Der Betrachter trifft auf einen technischen Organismus, der sich vor ihm verschließt und dennoch ohne Unterlass etwas mitzuteilen versucht.

Rückblende

Ein interaktiver Animationsfilm

Nils Deneken

Uni Duisburg-Essen

<http://netzspannung.org/database/409777/de>

Selten gelingt es so gut, poetische Bilder und literarische Formen in interaktive Formate zu übersetzen. Zumal dann, wenn diese scheinbar einer bestimmten Altersgruppe und deren Spielgewohnheiten vorbehalten sind. Nils Deneken führt mit der interaktiven CD „Rückblende“ zurück in eine Welt der Kindheit. Mit viel Hingabe zum Detail mischt er gezeichnete Objekte und fotografierte Modellbauten, um eine intime Welt wieder zu erschaffen.

Die Ereignisse, die zu durchlaufen sind, zeigen Momente einer kindlichen Erinnerung, die sich dem Autor unbewusst eingepägt haben. Im spielerischen Nachvollzug stellen sie erneut die Frage, worin ihre Wichtigkeit bestanden hat. An die Stelle der geschlossenen Handlungsketten, die für Adventure-Games ansonsten typisch sind, tritt eine Abfolge voller unabgeschlossener Vorfälle und ungewisser Konsequenzen. Besonders überzeugt dabei die Verdichtung von Licht, Bild und Ton zu einem poetischen Ganzen.

SARoskop

Installation

Martin Hesselmeier

Kunsthochschule für Medien Köln

<http://netzspannung.org/database/423250/de>

Ein Gespinst von Drähten und kleinen Resonanzkörpern zeigt uns etwas, das uns stets nahe kommt, das wir aber nie zu sehen oder gar zu fühlen bekommen: die materiellen Spuren unserer drahtlosen Kommunikation. Längst gewohnt, Kommunikationskanäle als etwas Immaterielles anzusehen, belehrt uns diese Installation des Gegenteils. Wann immer ein Handy in die Nähe der Sensoren gebracht wird, beginnen sie sich zu bewegen und wecken dadurch den ganzen Organismus miteinander verbundener Teile auf. Auch hier wiederholt sich die Metapher der Kommunikation, allerdings eben in einem materialisierten Verhältnis.

Die Unsichtbarkeit einer Umwelt, die allein in Kommunikation besteht, wird aufgehoben. Plötzlich treten unsere Telefone nicht mit Stimmen und Ohren, sondern mit Motoren und Bewegungen in Austausch. Die Maschine weckt etwas, das wir vergessen hatten: die Materialität aller Kommunikation.

Schüchterne Lichter

Interaktive Installation für das Fusion Festival'06.

Mey Lean Kronemann

Fachhochschule Potsdam

<http://netzspannung.org/database/423630/de>

Wenn viele Akteure aufeinander reagieren, bildet sich ein Schwarm. Seit Rechner die Interaktion vieler Elemente simulieren können, bevölkern solche Schwärme auch digitale Welten. Aber sie bleiben ein Bild des Lebens. Schwärme verhalten sich wie Lebewesen und wir sehen in ihrem Verhalten Emotionen.

Mey Lean Kronemanns interaktive Installation „Schüchterne Lichter“ spielt mit diesen affektiven Eigenschaften des Schwarms. Die Lichter flüchten, sie weichen einander aus. Sie suchen das Weite, aber sie finden es nicht, weil die Projektionsfläche begrenzt ist. Vom Verhalten der Lichter geht eine magische Attraktion auf den Betrachter aus, selbst zu reagieren. Er wird Teil des Schwarms. Die Schüchternheit der Lichter macht ihn zum Jäger. Die Installation überzeugt auch gerade deshalb, weil sie einfach bleibt. Und das obwohl hinter dem Schwarm von Lichtern ein sehr anspruchsvoller technischer Apparat steckt.

Sensisphere

Eine vollkommen intuitive, interaktive Rauminstallation.

Benjamin Mayer, Martin Spengler

Fachhochschule Augsburg

<http://netzspannung.org/database/392336/de>

Bei Sensisphere von Benjamin Mayer und Martin Spengler handelt es sich um eine neuartige Schnittstelle. Durch die Form der Halbkugel löst sie sich vom flachen Bild und tritt in den Raum hervor. So erzeugt sie ein sie umgebendes soziales Feld gemeinsamer Betrachtung. Der Raum vor der Kugel wird zum Eingabe-Interface, indem Bewegungen im elektrischen Feld berührungslos erfasst werden. Sensisphere lässt vielfältige Einsatzweisen im öffentlichen Raum denkbar werden.

Am klarsten entspricht der Gestalt der Kugel eine Anwendung als Globus. Eine bereits fertiggestellte Anwendung zeigt, wie eine Weltkarte von Google Maps durch Gesten bewegt, vergrößert und verschoben werden kann.

Doch der Blick in die Kugel erlaubt noch weitere Metaphern. Er ist nicht ohne Grund mit Bedeutung aufgeladen. Die Kugel ist ein zweites Auge, in das man selbst hinein blickt. In dieser Hinsicht eröffnen sich noch viele weitere Anwendungen und Inhalte, für die Sensisphere geradezu prädestiniert ist.

touched echo

Performative Installation.

Markus Kison

Universität der Künste Berlin

<http://netzspannung.org/database/408070/de>

„touched echo“ - warum nicht „berührtes Echo“ - verbindet als Intervention im öffentlichen Raum sehr klug eine Geste, ein sehr reduziertes graphisches Display-Element, eine einfache, aber effiziente technische Umsetzung und ein historisches Ereignis. Ein Hinweis darauf, dass Laurie Anderson dasselbe Verfahren bereits 1980 in ihrer Arbeit „Handphone Table“ angewandt hat, hätte der Arbeit nicht geschadet. Denn sie setzt dieselbe Technik in einem ganz anderen Zusammenhang ein.

Das Geländer der Brühl'schen Terrasse in Dresden wird zur Schallquelle. Wer sich mit den Ellenbogen aufstützt und die Hände gegen die Ohren hält, hört den Sound der Bombennacht vom 13. Februar 1945 als ein fernes Echo. Ohne großen Aufwand und mit minimalem Design machen einige Plaketten am Geländer die Besucher auf das Kunstwerk aufmerksam. Umsetzung, Gestaltung und Inhalt können kaum besser miteinander verbunden werden.

PRODUKTIONSSTIPENDIEN

Die Preisträger erhalten Produktionsstipendien von insgesamt 7 500,- €. Alle Einreichungen zu »digital sparks 08« werden wie in den vorhergehenden Wettbewerben auf der Internetplattform für Medienkunst und elektronische Kultur »netzspannung.org« publiziert.

Kontakt:

Monika Fleischmann / Wolfgang Strauss

MARS - Media Arts & Research Studies

Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme

info (at) netzspannung.org

» <http://netzspannung.org/digital-sparks>

» <http://netzspannung.org/digital-sparks/08/jury/>

» <http://netzspannung.org/digital-sparks/08/award/>

» <http://netzspannung.org/about/press/press-images/>